

Se valora lo importante que ha sido para el diseño de edición digital el tener como soporte referencial a toda una tradición del producto impreso de más de 500 años, lo que constituye un modelo de partida fundamental para su configuración visual.

Dentro de los elementos formales del impreso que sufren un proceso de re-semantización al llegar al medio *online*, se destaca el valor que cobra la tipografía que, con toda su tradición, al verse potenciada por la tecnología, toma de nuevo un papel fundamental, especialmente para el desarrollo del hipertexto y los procesos de interacción, con todo y sus múltiples posibilidades visuales. A estos aspectos hay que agregarle un condicionante verdaderamente importante que las características del medio digital *online* impone como son las nuevas formas de percibir y por ende nuevas formas de uso y de interacción. En este sentido se analiza cómo los procesos de interacción dados desde internet cuestionan y a su vez valoran la importancia del diseño gráfico.

Finalmente se hace una mirada sobre los *weblogs* como un fenómeno de publicación e interacción nacido del mismo Internet y que cambia paradigmas, al potenciar la producción personal de contenidos, poniendo al lector como editor y en cierta medida como diseñador. Los *weblogs* crean otros espacios y formas de interacción que ya permean y cuestionan a muchos periódicos *online*.

* Diseñador Gráfico, Docente e investigador.

Quilombo y apuesta (r078)

Un abordaje antropológico de las narrativas y estrategias de los diseñadores frente a la crisis argentina de fines de 2001

Lic. Bárbara Guerschman* y Mgter. Patricia Vargas**

El objeto de este artículo consiste en explorar cómo ha sido resignificada - cuatro años después - la crisis argentina de 2001 por un grupo de productores de objetos e indumentaria que se identifican a sí mismos en términos profesionales como *diseñadores*. Analizaremos principalmente dos cuestiones: Por un lado, las narrativas que estos actores construyen para explicar de manera retrospectiva dicho evento. Por otro lado, las estrategias adoptadas para enfrentar la crisis.

En este sentido, tomaremos como ejes las perspectivas de los actores acerca del carácter de la crisis (económica, política, cultural, moral, etc.) y de qué maneras incidió en la trayectoria de sus actividades productivas y profesionales así como en sus imágenes prospectivas acerca del futuro individual y colectivo del país. A partir del material producido hasta el momento, ensayaremos algunas respuestas a estos interrogantes. A este respecto, cabe destacar que si bien la crisis fue percibida en términos de catástrofe, caos e incertidumbre, al mismo tiempo operó como un contexto propicio para realizar una apuesta propia de producción y desarrollar la creatividad con miras a generar un emprendimiento.

* UBA / CAS - IDES.

** CAS- IDES.

Teaching each other (r079)

Nacimiento y proliferación de las instituciones-escuelas de arte y diseño en la fractura epistemológica contemporánea

Marcela Cernadas*

Las consideraciones formuladas en *Teaching each other* nos invitan a continuar a interrogarnos sobre los roles del arte, el diseño y sus protagonistas; en especial modo sobre los roles institucionales de la contemporaneidad. *Teaching each other* propone una reformulación de dichos roles e intenta interpretar las tensiones entre los mismos.

El rol de los protagonistas:

Los artistas, curadores, autores, los teóricos, los profesores, los estudiantes, cada figura se redibuja en forma más discreta y sensible pero con una fuerza capaz de construir una nueva "producción intelectual".

Estos artífices se convierten en los protagonistas de una "espectacularización" más sofisticada, fuerte propulsora de flujos capilarmente ramificados y de gran alcance.

El rol de los espacios:

La escuela parece transformarse en espacio expositivo y el espacio expositivo en el lugar de la enseñanza.

Teaching each other es al mismo tiempo una conferencia analítica sobre los extraordinarios experimentos del Bauhaus y el Black Mountain College; la exploración de algunos casos de estudio museales y académicos de la actualidad, entre ellos el londinense Royal College y el Palais de Tokyo en París y una plataforma sobre la cual razonar a través de las reflexiones sobre la próxima bienal europea Manifesta 6 School, uno de los mayores eventos - laboratorios dedicados a la escuela.

* Artista. Università IUAV di Venezia. Facoltà di Design e Arti. Venecia.

Trabas plásticas (r080)

Principios de funcionamiento, características de proyecto y principales aplicaciones.

Elizabeth Fiori Merçon*

Los plásticos han sido utilizados largamente para la fabricación de productos que poseen partes móviles que se encajen o que precisan ser trabadas. Su aplicación es variada y puede ser observada desde el montaje de electrodomésticos y piezas de automóviles, equipos diversos, herramientas, utensilios, embalajes, juguetes y una infinidad de otros productos. Para atender a esta necesidad son utilizados diferentes tipos de trabas plásticas.

En este artículo son presentados estudios sobre trabas plásticas relacionando los diversos conocimientos que trabajan integrados en el proceso de elección de la técnica y del sistema mas adecuados para las diferentes necesidades y aplicaciones. Interrelacionando sus principios de funcionamiento, las características y requisitos del proyecto, la selección de los perfiles de los plásticos mas empleados en su fabricación, así como los procesos de moldeado utilizados para cada tipo de traba. Cada vez más la aplicación de las trabas plásticas se muestra una alternativa viable para la creación de nuevos proyectos y para la reformulación de productos que cumplan los requisitos y presenten cualidades satisfactorias en lo que tañe a los principios de "Design para montaje y desmontaje" (*Design for Assembly y Design for Disassembly*) integrando tanto beneficios relacionados a la productividad cuanto a la sustentación y conservación ambiental. Pues la creación de productos fáciles de desmontar sirve también como incentivo al reciclado y al reaprovechamiento de sus componentes, aumentando su ciclo de vida y funcionando como herramienta para la reducción de la emisión de residuos y desperdicios, causando así, menor impacto ambiental. La importancia de su estudio, por lo tanto, torna viable la suma de conocimientos y de informaciones para nuevas investigaciones mas profundas sobre ese tema y se muestra una estrategia coherente con la elaboración de proyectos y la reformulación de productos que objetiven la mejora de su desempeño bajo la óptica de la productividad y la sustentación.

* Diseñadora industrial. Universidad Federal de Rio de Janeiro (UFRJ). Brasil.

Un modelo háptico de dibujo artístico para diseño industrial (r081)

Metodología para la ideación y creatividad.

Cayetano José Cruz García*

Ante la dificultad docente y la particularidad de cada disciplina en la que el dibujo es un hilo conductor, es necesario plantear propuestas metodológicas, en las que el modelo de representación establece unas directrices particulares que a su vez necesitan de una programación adecuada. Esta necesidad o función permitió la posibilidad de formular una hipótesis¹ y por lo tanto establecer una nueva estética basada en el plano háptico para la construcción y recreación de la forma de objetos de diseño. Existe la posibilidad de dar un uso ornamental a nuestro modelo de dibujo, hecho que se adecua a los estudios de Ingeniería de Diseño Industrial, como argumentan los siguientes bocetos. Pero no solo es una estética, sino que además estamos adecuando una metodología que tiene su desarrollo en los estudios de Diseño Industrial, y que quizá cubra un vacío en su formación.

Como la hipótesis define, nuestras representaciones están sujetas a descripciones hápticas, desde un proceso ejercido por videntes. Se validan actuales investiga-

ciones que ponen de manifiesto que las capacidades cognitivas se desarrollan igual en videntes que en ciegos, como concluye J. M. Kennedy²:

Ambos sentidos manejan la información relacionada con la dirección de los objetos en el mundo real, desde el punto de vista de quien los observa. El resultado son las destrezas perceptivas y cognitivas que, en relación con el dibujo, son comunes en el desarrollo de los niños ciegos y videntes.

La investigación derivó en la elaboración de una metodología particular para el caso de las enseñanzas del dibujo en Diseño Industrial, vinculado a la materia de Expresión Artística³. Esta metodología pretende relacionar Diseño y Diseño Industrial, y aúna la ideación con la materialización del producto, a través de la manipulación del propio dibujo, el material y el producto prototipo. En este recorrido, todos los factores expresivos pueden ser incorporados.

La mencionada metodología ampara un estilo, un modelo peculiar, una adaptación de la aplicación del dibujo al ámbito artístico y para el Diseño Industrial. Ésta particularidad da respuesta a la manifestación de Daniel Widlöcher⁴:

De esta manera la obra plástica no es el reflejo ni de la realidad objetiva ni siquiera de la percepción que tenemos de ella. Es producto específico de una elaboración de tipo original sobre una superficie totalmente convencional.

El dibujo mostrado, es por lo tanto, una ideación que está sujeta a nuevos planteamientos que explican su originalidad, así como su carácter integrador, un principio que ha dado importancia a muchos de los diseños de productos de nuestra generación.

Comúnmente, los estudiantes de primer curso no están preparados ni habituados para usar la capacidad de *idear - proyectar*; así que, para solventar e incentivar la validez del diseñador como dibujante de imágenes de productos ideados, es necesario fomentar el mencionado ejercicio proyectual.

Desde las aportaciones de nuestro modelo particular de dibujo optoháptico; donde no hay descripción de la forma y el espacio mediante la luz; los estudiantes tienen que idear un objeto volumétrico. Para que la dinámica de dibujo vaya asociada procedimentalmente al volumen, el objeto se realizará en cartulina, usando los recursos técnicos papirofléxicos, de recortado y manipulación del soporte.

En el papel los dibujos son efectuados en hueco - relieve, mediante el recortado con cuchillas; y los diversos caminos que plantea el modelo de dibujo provocan la indagación y el desarrollo de la creatividad frente al problema. Por la experiencia práctica, un dibujo de esta índole puede mostrar diversas soluciones; mas, en alguna ocasión, era complejo encontrar una salida acertada, lo que obligaba al estudiante a plantear respuestas laberínticas⁵. Este tipo de ideaciones tienen una misma presencia, pero se están potenciando aquellas capacidades que permiten ejercitar un pensamiento divergente, importante en el adiestramiento educativo, así, según Lowenfeld, Víktor and W. Lambert⁶: La capacidad creadora se considera una producción divergente; esta es la función opuesta a la convergente,